Un grand hit PC complet



SOMMAIRE

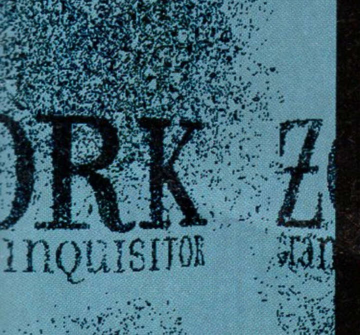






Et voilà que ça recommence. Après le scandale financier soulevé par Hexen II, le premier Hors-Série Joystick classic encore disponible sur commande, les hautes sphères des milieux autorisés sont de nouveau sur la brèche. Et il y a de quoi, puisque aujourd'hui, c'est au tour de Zork Grand Inquisitor d'être bradé sur la place publique comme un vulgaire manant. Vous vous rendez compte ! Le descendant direct de la dynastie des Zork, famille mythique de l'univers des jeux vidéo, vendu à seulement 1/60 du SMIC, c'est un peu comme si un prince monégasque s'occupait de la promotion camembert au supermarché du coin. 89 francs donc, soit environ 8900 centimes pour rentrer dans l'intimité d'un jeu d'aventure graphiquement superbe et au scénario délirant, c'est une fois de plus l'affaire de l'année. Ok, ça fait déjà la deuxième en trois mois, mais sachez que nous n'avons aucunement l'intention d'en rester là. Et là, tout est dit !







JOYSTICK CLASSIC
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier,
92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE,
THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Rédaction : Stéphanre Hébert
Création cosmique : Stephane Noël, dit JAH
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
antom@club-internet.fr
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9.
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (339 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numero vert : 05 38 40 10

Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur Nudge Interactive
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : **COMPO IMPRIM**
Imprimé par : [illegible]
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD
Commission paritaire [illegible]
ISSN : 0994-4[illegible] Dépôt légal à parution.
Couverture : ZORK GRAND INQUISITOR
© ACTIVISION
Ce numéro comporte un CD-Rom joint en couverture, qui ne peut être vendu séparément.

Config & Commandes

Configuration système requis

- Processeur Pentium®90 MHz
- Système d'exploitation Microsoft® Windows® 95
- Ordinateur entièrement compatible Windows 95 (avec gestionnaires 32 bits compatibles pour le lecteur de CD-ROM, la carte graphique, la carte sonore et les périphériques d'entrée)
- 16 Mo de mémoire vive (RAM)
- Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (vitesse de transfert continue de 600K/seconde)
- 50 Mo d'espace disque non compressé
- Carte graphique haute couleur VLB 16 bits 640 x 480 ou PCI avec 1 Mo de RAM
- Carte sonore entièrement compatible Sound Blaster 16 (pour le son numérique)
- Souris et gestionnaire entièrement compatible Microsoft

Remarque : Zork Grand Inquisitor utilise la technologie Microsoft DirectX® 5 et requiert la dernière version des gestionnaires qui prennent entièrement en charge Direct X.

INTERNET
- Modem 28,8 Kbps ou supérieur, entièrement compatible Windows 95
- Réseau TCP/IP

RÉSEAUX LOCAUX
- Réseau entièrement compatible Windows 95
- Réseau (local) IPX

MODEM
Modem 28,8 Kbps entièrement compatible Windows 95

Installation de Zork

Avant de procéder à l'installation, vérifiez que votre ordinateur est entièrement compatible avec Windows 95 ; en effet, Zork Grand Inquisitor pour Windows 95 n'est pas compatible avec Windows 3.1.

Pour un fonctionnement optimal du programme, vous devez disposer des derniers gestionnaires 32 bits Windows® 95 pour le lecteur de CD-ROM, la carte sonore et la carte graphique, ainsi que pour tous les autres périphériques que vous souhaitez utiliser (par exemple, un modem). Si vous ne parvenez pas à exécuter le programme, c'est sans doute parce que votre système dispose d'anciens gestionnaires. Pour savoir comment obtenir les derniers gestionnaires sonores et graphiques, consultez le fichier d'aide technique de Zork Grand Inquisitor en cliquant sur le bouton Page suivante dans l'écran principal du jeu (qui s'affiche après que vous ayez inséré le CD-ROM de Zork Grand Inquisitor dans votre lecteur de CD-ROM), puis sur le bouton Aide technique. Vous y trouverez la liste des principaux constructeurs de matériel informatique avec leurs numéros de téléphone. Cette liste figure dans la section sur le support technique de la liste des fournisseurs. Ce fichier contient d'autres informations utiles sur l'installation et la configuration du système, ainsi que sur l'assistance technique propre au jeu.

Procédure d'installation

1. Avant de procéder à l'installation, refermez toutes les applications ouvertes et vérifiez que la mémoire virtuelle est activée.
2. Insérez le Disque 1 de Zork Grand Inquisitor dans votre lecteur de CD-ROM et attendez que l'écran principal de Zork Grand Inquisitor s'affiche. (Si cet écran n'apparaît pas, reportez-vous à la section Exécution automatique du chapitre Problèmes techniques sous Windows 95.)
3. L'écran principal propose trois boutons. Cliquez sur Installer pour lancer l'installation puis suivez les instructions à l'écran.

Remarque : le jeu gagnera en rapidité et en fluidité (plus particulièrement pendant les séquences de transition) si vous sélectionnez une installation normale ou complète. Zork Grand Inquisitor peut ainsi accéder plus rapidement aux fichiers graphiques et sonores installés sur votre disque dur. Gardez à l'esprit que plus la place occupée par le jeu sur le disque dur est importante, plus le déroulement du jeu s'effectue rapidement.

Pendant l'installation de Zork Grand Inquisitor, votre système installe, le cas échéant, les gestionnaires Microsoft DirectX. Au terme de cette opération, vous devez redémarrer votre ordinateur pour que ces gestionnaires soient actifs.

Vous pouvez dès lors exécuter Zork Grand Inquisitor en cliquant sur le menu Démarrer, en pointant Programmes\Zork Grand Inquisitor\Jouer Zork Grand Inquisitor ou en cliquant sur Jouer dans l'écran principal de Zork Grand Inquisitor.

Commandes du clavier

CTRL-S	ENREGISTRER
CTRL-R	RESTAURER
CTRL-Q	QUITTER
CTRL-P	PRÉFÉRENCE
CTRL-X	BASCULE ENTRE LE JEU EN ASSOCIATION ET LE JEU A UN SEUL JOUEUR
CTRL-W	INTERRUPTION DE LA CONNEXION
BARRE ESPACE	ANNULE LE RETOUR SUR IMAGE
F1	AIDE
F5	INVENTAIRE
F6	LIVRE DE MAGIE
F7	SCORES
F8	RANGEMENT DE L'OBJET
F9	EXTRAIRE UNE PIECE (DOIT AVOIR UN SAC POUR LES PIÈCES)

L'ïnter

Pointeurs de navigation

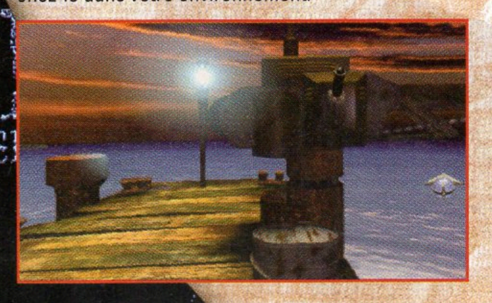
Remarque : Si vous avez inversé les fonctions des boutons de la souris dans le Panneau de configuration de Windows, les boutons indiqués ci-après seront inversés.



FLÈCHE INACTIVE : la flèche inactive est le pointeur de navigation par défaut. Elle indique qu'aucune interaction n'est possible à l'endroit désigné en ce moment. Lorsqu'une interaction est possible (par exemple, ouvrir une porte, appuyer sur un bouton, etc.), la flèche inactive se met à clignoter et est remplacée par une flèche active.



FLÈCHE ACTIVE : la flèche active vous indique une interaction possible. Lorsque cette flèche apparaît en surbrillance, vous pouvez interagir avec l'élément ou le lieu sélectionné en cliquant sur le **bouton gauche de la souris**. Cette flèche apparaît également pour vous signaler que vous pouvez utiliser l'un des objets contenus dans votre inventaire à cet endroit précis. Dans ce cas, recherchez l'élément approprié dans votre inventaire. Si vous n'en trouvez aucun, cherchez-le dans votre environnement.



BOULE BLEUE : lorsqu'une boule bleue apparaît sur votre pointeur, cela signifie que Zork Grand Inquisitor a reçu votre ordre et qu'il va l'exécuter. Evitez de cliquer tant que la boule bleue est présente.



FLÈCHES DE ROTATION GAUCHE ET DROITE : lorsque vous déplacez le pointeur vers les bords gauche et droit de l'écran, une flèche de rotation apparaît pour vous indiquer que vous pouvez effectuer une rotation dans le sens indiqué. Lorsque cette flèche remplace le pointeur par défaut, la rotation commence. Plus vous vous rapprochez du bord de l'écran, plus la rotation s'effectue rapidement. Il vous faudra sans doute quelques minutes pour vous habituer à cette sensation de rotation. Commencez doucement jusqu'à ce que vous ayez une bonne maîtrise de cette fonction.



FLÈCHE AVANT : cette flèche indique que vous pouvez vous déplacer vers l'avant ou que vous pouvez faire un gros plan de la vue courante en cliquant sur le **bouton gauche de la souris**. Lors d'un gros plan, vous ne pouvez plus effectuer de rotation.



FLÈCHE ARRIÈRE : cette flèche indique que vous pouvez revenir sur vos pas ou quitter un gros plan en cliquant sur le **bouton gauche de la souris**.



FLÈCHES HAUT ET BAS : si des éléments se trouvent au-dessus ou au-dessous de vous, une flèche apparaît pour vous l'indiquer.

POINTEUR DE DÉPLACEMENT : le jeu comporte des objets, notamment des leviers que vous devez tirer, pousser ou déplacer. Lorsque vous rencontrez des objets de ce type, le pointeur de déplacement apparaît. Placez ce pointeur sur l'objet en question, cliquez sur le bouton gauche de la souris, maintenez votre pression et faites glisser l'objet à l'endroit voulu.



POINTEUR RAMASSER/DÉPOSER : lorsque vous découvrez un objet q[...] vous pouvez ramasser et ajouter à vo[...] inventaire, le pointeur Ramasser/Dép[...]ser apparaît. Vous pouvez alors cliquer sur le **bout[...] gauche de la souris** pour ramasser l'objet et le p[...]cer dans votre inventaire

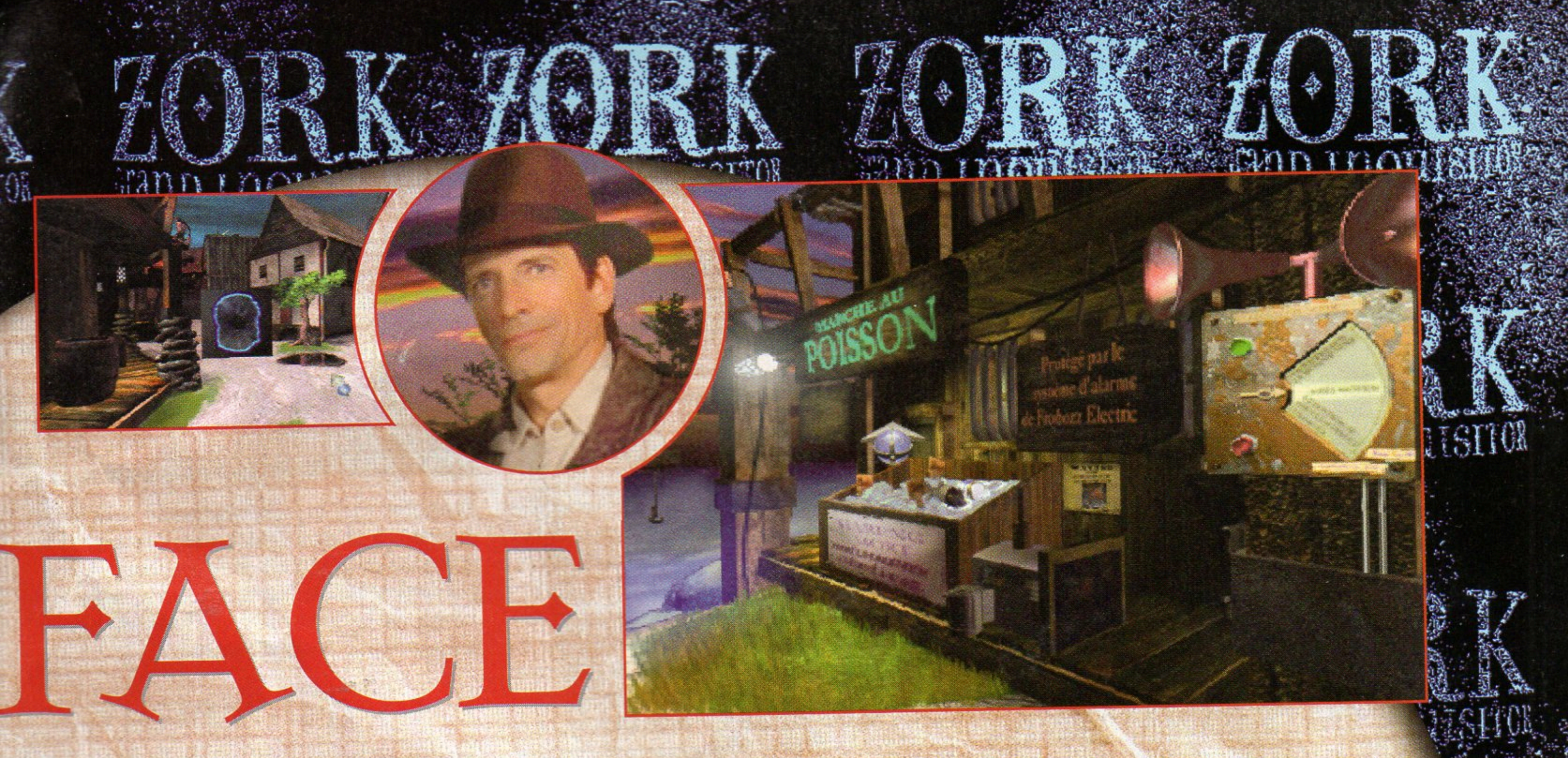


Inventaire

Dans Zork Grand Inquisitor, vous pouvez ramasser [...] nombreux objets et les conserver jusqu'à ce qu[...] vous soient utiles dans votre aventure. Lorsque vo[...] vous emparez d'un objet, celui-ci est automatiq[...]ment ajouté à votre inventaire. Une icône de cet ob[...] remplace alors le pointeur de navigation par défaut[...] Les objets que vous ramassez sont placés dans le s[...] d'inventaire. Pour accéder à l'écran d'inventaire, [...]quez avec le **bouton droit de la souris** ou appuyez [...] la touche **F5**. (Consultez la section sur la barre [...] menu pour savoir comment accéder rapidement a[...] objets que vous avez stockés.)

L'écran est divisé en deux parties. La moitié gauc[...] contient les objets de base stockés. Vous pouvez ai[...] conserver jusqu'à 20 objets (ce qui est bien au-delà [...] ce dont vous avez besoin pour une seule partie). [...] objets peuvent être placés à n'importe quel endroit [...] sac.

Lorsque vous cliquez sur un objet, il est placé en[...] vos mains. Si vous cliquez sur un objet alors que vo[...] en avez déjà un dans les mains, celui sur lequel vo[...] avez cliqué est placé dans vos mains et celui qui é[...] dans vos mains est placé dans le sac. Vous pouv[...] déposer un objet en cliquant sur une zone vide du s[...]



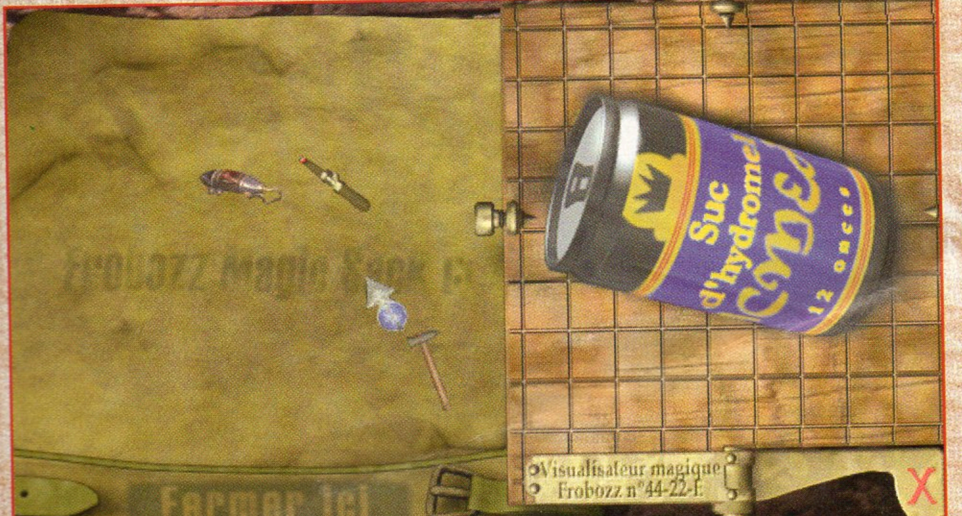
FACE

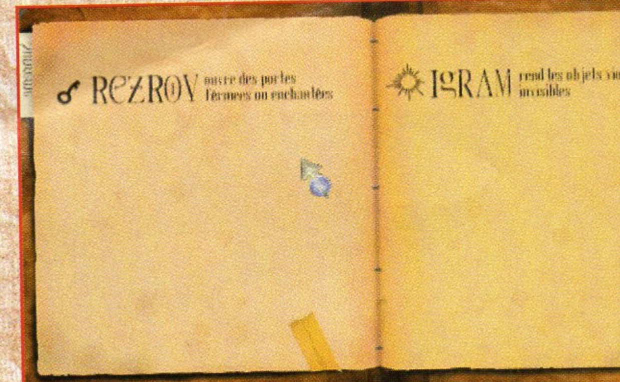
(Vous pouvez également appuyer sur la touche **F8** pour ranger l'objet que vous détenez.) La moitié droite de l'écran contient les objets spéciaux que vous allez acquérir au fil du jeu. Mais au début du jeu, vous ne possédez que le visualisateur magique Frobozz.
Vous trouverez ci-après la liste des objets spéciaux avec une description de leur utilisation dans le jeu.
LIVRE DE MAGIE : cliquez avec le **bouton gauche de la souris** sur le livre pour l'ouvrir.
TOTEMS : la punition infligée par l'Inquisition est la totémisation. Au fil de votre aventure, vous risquez fort de rencontrer ces victimes malencontreuses de l'Inquisition.
LANTERNE : aucun explorateur ne peut se hasarder dans ce monde sans sa lanterne. Les Grues s'attaquent aux aventuriers qui se hasardent imprudemment dans le noir. Ne vous risquez sous terre que si vous disposez d'une source de lumière fiable.
SAC DE ZORKMIDS : le Zorkmid est la monnaie utilisée dans l'Empire. Au début de la partie, vous n'en avez pas. Mais si vous avez la chance d'en trouver, vous gagnerez un sac pour y placer vos pièces. Lorsque vous cliquez sur le sac, un Zorkmid en est extrait. Vous ne pouvez extraire qu'un Zorkmid à la fois.
OUTIL D'OBSERVATION : vous avez la chance de disposer d'un visualisateur magique Frobozz. Lorsque vous placez un objet sous ce visualisateur, il est grossi.
Une fois l'objet grossi, vous pouvez le manipuler ou placer un autre objet dessus pour les regrouper. Cliquez sur la croix (**X**) pour ranger l'objet courant et refermer le visualisateur.
Cliquez sur "**Fermer**" pour quitter l'écran d'inventaire.

Magie

La magie est en péril dans l'univers de Zork Grand Inquisitor. Vous êtes en effet le seul à pouvoir l'exercer dans tout l'Empire. Lorsque vous avez obtenu un livre de magie, vous pouvez jeter des sorts.
Pour ouvrir le livre de magie, sélectionnez-le dans l'écran d'inventaire. Vous pouvez également y accéder directement en appuyant sur la touche **F6**.
Il s'ouvre à l'une des deux pages : sort de la Magie suprême ou sort de la moyenne Magie et de la Magie profonde. Chaque page contient des types de sorts différents. Utilisez les tabulations sur le côté de l'écran pour changer de page.
Chaque sort est identifié par une rune suivie du nom du sort et de sa description.
Pour jeter un sort, vous devez au préalable le mémoriser en cliquant dessus (voir la section sur les barres de menu pour savoir comment sélectionner des sorts sans ouvrir le livre de magie) ; le sort est jeté, le livre refermé et le curseur prend la forme de la rune du sort. Lorsque le curseur a cette forme, le sort est jeté sur l'objet sur lequel vous cliquez.
Remarque : vous pouvez jeter des sorts sur des objets de l'inventaire. Si le sort est jeté avec succès, un effet visuel ou sonore est produit.
Vous ne pouvez mémoriser un sort que sur une courte durée. Si vous attendez trop longtemps ou que vous changez de vue, vous devez réapprendre le sort. Vous pouvez oublier un sort intentionnellement en appuyant sur la touche **F8**.
Vous pouvez jeter des sorts à tout moment du jeu, mais il peut arriver qu'ils n'aboutissent pas notamment lorsque vous jetez le sort Igram (qui rend invisibles les objets violets) sur une chaise rouge. De la même façon, la magie ne peut pas être exercée contre certains objets. Ainsi, les portes du quartier général du Grand Inquisiteur ne peuvent pas être rezrovées parce qu'elles sont protégées par le "Rejeteur de sort électrique Frobozz".

Le gain de nouveaux sorts constitue, entre autres, l'intérêt du jeu. Pour ajouter des sorts à votre livre de magie, vous devez trouver des "dérouleurs de sort"







qui sont dissimulés dans les sous-sols. Lorsque vous trouvez un sort, il doit être écrit dans le livre pour pouvoir être réutilisé (le dérouleur de sort disparaît lorsque le sort est utilisé). Autrefois, il fallait faire appel au sort Gnusto pour exécuter cette tâche. Or, avec le livre de magie auto-Gnusto, les sorts sont inscrits automatiquement dedans et le dérouleur disparaît.

Certains sorts sont si complexes, qu'ils ne peuvent pas être écrits dans le livre de magie et ne peuvent être jetés qu'une seule fois. Vous pouvez jeter un sort depuis le dérouleur de sort en sélectionnant ce dernier dans l'inventaire et en cliquant sur l'objet sur lequel vous souhaitez jeter le sort.

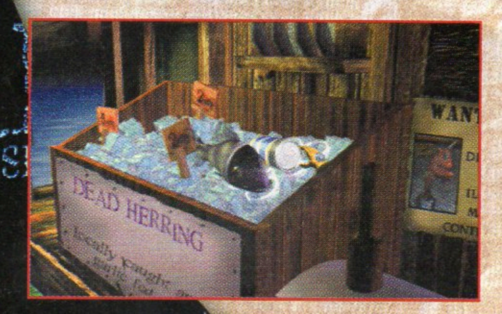
Carte

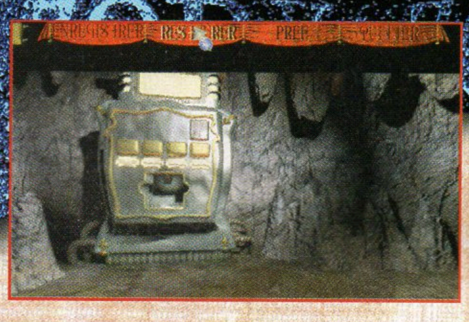
Au fil de votre parcours, il peut vous arriver de visiter des endroits plusieurs fois. Si vous avez la chance de trouver une carte, vous pouvez l'utiliser dans les stations de télétransport que vous trouverez dans tout l'Empire souterrain. La carte se remplit au fil de votre exploration.

Pour ouvrir la carte, vous devez la sélectionner dans l'écran d'inventaire.

Barres de menu

En haut de l'écran se trouvent les différentes barres de menu. La barre du centre vous permet d'accéder





aux écrans du jeu, celle de gauche au menu Inventaire et celle de droite au menu Magie.

Barre du centre

Si vous placez le curseur en haut de l'écran, une barre apparaît pour que vous sauvegardiez ou que vous restauriez un jeu, que vous définissiez des préférences ou que vous quittiez la partie.

SAUVEGARDER : pour sauvegarder un jeu, cliquez sur **Sauvegarder**. Placez ensuite le pointeur sur un emplacement libre, tapez le nom du jeu et appuyez sur la touche **Entrée**. Si vous sélectionnez un emplacement déjà occupé par une autre sauvegarde, le programme vous demande si vous souhaitez écraser l'ancien fichier.

RESTAURER : pour restaurer une partie préalablement sauvegardée, cliquez sur le bouton **Restaurer**. Sélectionnez la partie que vous voulez restaurer et appuyez sur la touche **Entrée** ou cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Préf. (préférences)

ROTATION : 0 à 100. (Plus la rotation est lente, plus la scène apparaîtra avec précision.)

SON 3D : dans certaines zones du jeu, vous pouvez entendre des sons extrêmement réalistes en activant cette option. Ceci peut toutefois nuire aux performances du jeu ; dans ce cas, il vaut mieux désactiver cette option.

LÉGENDES : active/désactive les légendes pour les dialogues et les effets sonores.

ANIMATIONS : active les animations pendant la rotation.

QUALITÉ ROTATION : qualité de Z-Vision pendant la rotation.

QUALITÉ DES ANIMATIONS : contrôle l'affichage des animations plein écran.

NIVEAU D'INSTALLATION : indique le niveau d'installation courant.

Remarque : vous ne pouvez pas passer directement d'un menu à un autre (Sauvegarder, Restaurer, Préf. et conseils en ligne). Vous devez pour cela retourner à la partie et sélectionner la commande voulue. Par ailleurs, les barres des sorts et d'inventaire ne sont pas accessibles depuis ces écrans.

Barre d'inventaire

Placez le curseur en haut à gauche de l'écran. Une barre apparaît avec seize des objets contenus dans votre inventaire. Vous pouvez choisir un objet de la barre ou en déposer un. Cette barre a la même fonction que la moitié gauche de l'écran. Les objets placés au fond du sac d'inventaire n'apparaissent pas sur la barre de menu. Cette barre n'est pas accessible depuis l'écran d'inventaire.

Barre des sorts

A droite de la barre de menu se trouve la barre de magie. Cette barre est semblable à la barre d'inventaire. Vous pouvez rapidement apprendre un sort en cliquant sur la rune correspondante. Cela revient à cliquer sur un sort dans le livre de magie. Vous ne pouvez pas accéder à la barre des sorts depuis ce dernier.

Système des scores

Appuyez sur la touche F7 pour accéder à l'écran des scores. Vous gagnez des points lorsque vous accomplissez certaines tâches dans le jeu. Vous pouvez acquérir un nombre maximum de 1000 points. Selon votre score, une certaine position vous est attribuée. Ainsi, vous commencez le jeu en tant que "Responsable des ventes régionales Perma-Suck".





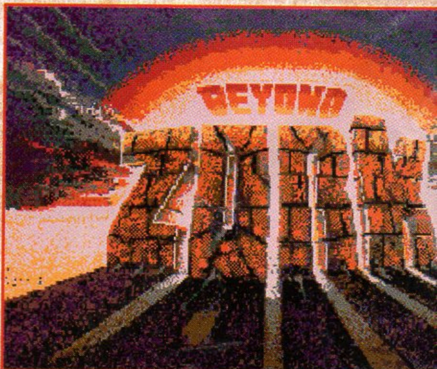
3615 CHEAT

,23 F/MN

*en fait, y a pas qu'celle-là, y en a plein d'autres, plein !!!



The Lost Treasures Of Infocom I & II sont des compilations réunissant les meilleurs jeux d'aventures textuelles d'Infocom. Outre la série des Zork, emprunte d'Heroic Fantasy, vous pourrez jouer à des aventures policières, d'horreur ou même de science-fiction, comm le fantastique et délirant The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Au total, ces compilations regroupent ainsi tren et un jeux différents. Largement de quoi faire, non ?



ZORK
L'HISTORIQUE

La série des Zork est l'une des plus anciennes de l'univers des jeux vidéo, puisque le premier volet a vu le jour en 1980. Voici un petit résumé de cette épopée vidéo-ludique comme on les aime, qui a su traverser les années sans prendre une ride. De quoi faire baver d'envie plus d'une Chantal Dorothée.

Tout commença en 1977, lorsqu'un groupe d'étudiants américains envisagea pour assouvir sa passion, de créer un jeu d'aventure textuel. Cette bande de joyeux drilles avait été impressionnée par Colossal Cave, une autre aventure textuelle, mais dont l'interprèteur des commandes n'acceptait pas plus de deux mots simultanément. L'objectif était donc de programmer un soft capable de comprendre des phrases complètes, chose osée en ces temps préhistorique de l'informatique. C'est donc au cours de l'été 1977 que Mark Blank, Bruce Daniels, Tim Anderson et Dave Lebling commencèrent à programmer Zork. Comme Colossal Cave, l'action se déroulait uniquement dans des lieux souterrains. La mission du joueur était simple : ramasser le plus de trésors possible. Deux années et des milliers de pizzas froides plus tard, la première mouture de Zork éta enfin terminée. Le succès fut quasi-immédiat. Mais jeu ayant été développé sur les ordinateurs de l'unive sité, il était beaucoup trop imposant pour se charge dans les modestes mémoires vives des micro-ordina teurs personnels. Cela signifiait qu'un gros travail d réécriture était à prévoir, ce qui ne découragea pa Dave Lebling et Marc Blank. Avec quelques amis, le deux compères créèrent Infocom et se lancèrent rap dement dans ce travail de titans. A cette occasion i mirent au point la Z-machine, une «machine virtuelle qui fonctionnait sur n'importe quel ordinateur si u interprèteur spécifique était programmé. Une fois ce interprèteur réalisé, la conversion de Zork pour telle o telle machine ne demandait alors plus aucun trava contraignant. Novembre 1980 fut la date qui marqua l première vente de Zork, sur une machine portant l

```
West of House                                    Score: 0        Moves: 2

ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>take leaflet
Taken.

>
I beg your pardon?

>grrrbblllllegegell
```

Zork : The Great Underground Empire
Le premier Zork se déroule dans les ruines d'un ancien Empire situé dans l'antre de la Terre. Vous incarnez un chasseur de trésors sans peur, qui s'aventure dans ces lieux afin de trouver richesse et aventure. De nombreuses légendes font état d'un fabuleux trésor, de créatures exotiques et d'énigmes diaboliques. Tout un programme, au plus profond du Great Underground Empire.
Zork I comporte 110 lieux, 60 objets et comprend 697 mots.

```
Inside the Barrow                                    Score: 0        Moves: 1

ZORK II: The Wizard of Frobozz
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Version 48 / Serial number 840904

Inside the Barrow
You are inside an ancient barrow hidden deep within a dark forest. The barrow
opens into a narrow tunnel at its southern end. You can see a faint glow at
the far end.
A strangely familiar brass lantern is lying on the ground.
A sword of Elvish workmanship is on the ground.

>take lantern
Taken.

>use lantern
I don't know the word "use".

>arglll use this lantern nom d'un zork
```

Zork II : The Wizard of Frobozz - Cette fois, Zork II vous fait explorer une région secrète de l'Empire, contrôlée par le magicien de Frobozz. Le magicien était également un enchanteur respecté, mais ses pouvoirs s'affaiblirent et il fut banni de son territoire par Lord Dimwit FlatHead the Excessive. Bien que devenu gâteux, le magicien reste néanmoins un personnage plein de ressources. Votre but est donc de vous aventurer dans son antre, d'éviter ses sautes d'humeur dangereuses et d'apprendre à maîtriser sa magie. Zork II possède 86 pièces, 50 objets, et comprend 684 mots.

```
Endless Stair                                    Score: 0        Mov

As in a dream, you see yourself tumbling down a great, dark staircase
about you are shadowy images of struggles against fierce opponents an
diabolical traps. These give way to another round of images: of impos
figures, a cool, clear lake, and, now, of an old, yet oddly youthful
turns toward you slowly, his long, silver hair dancing about him in a
breeze. "You have reached the final test, my friend! You are proved c
powerful, but this is not yet enough! Seek me when you feel yourself
The dream dissolves around you as his last words echo through the voi

ZORK III: The Dungeon Master
Copyright 1982 by Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a trademark of Infocom, Inc.
Release 17 / Serial number 840727

Endless Stair
You are at the bottom of a seemingly endless stair, winding its way u
beyond your vision. An eerie light, coming from all around you, casts
shadows on the walls. To the south is a dark and winding trail.
Your old friend, the brass lantern, is at your feet.

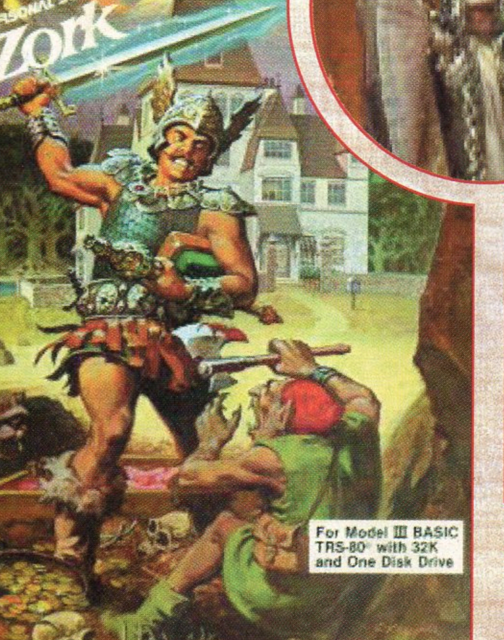
>hello old friend, ca gaze ?
```

Zork III : The Dungeon Master - Zork III vous propose de relever le plus grand défi qui vous ait été lancé jusqu'à aujourd'hui. Alors que vous pénétrez au cœur du Great Empire Underground, votre héros et par là même votre courage vont être testés. Vous devrez affronter le terrible et puissant, Dungeon Master sur son terrain. Mais derrière ce combat se cache un but secret encore plus dangereux. L'heure du triomphe ultime ou de la destruction totale, est enfin arrivée. Zork III s'affuble de 89 lieux, 23 objets et comprend 564 mots.

doux nom de DEC PDP-11. Une fois de plus, le succès fut au rendez-vous, ce qui motiva Infocom à finir la conversion de tout ce qui avait été enlevé du programme original. En effet, il y avait assez de matière scénaristique en réserve pour programmer deux autres Zork. C'est ainsi que Zork II vit le jour en novembre 1981, et Zork III en septembre 1982. Déjà Infocom s'imposait comme une société solide, de laquelle de nombreux jeux d'aventures textuelles naquirent.

Grandeur et décadence

Mais les fondateurs d'Infocom ne souhaitaient pas en rester là, et leur ambition les poussa à développer des logiciels professionnels. Leur premier gestionnaire de base de données s'appela Cornerstone, et une fois de plus Infocom s'apprêtait à révolutionner le marché. Pour utiliser le programme, nul besoin d'apprendre un langage informatique de programmation compliqué, certaines notions d'anglais suffisaient. En fait, on était pas si loin des jeux d'aventure. Mais cette fois la réussite ne fut pas au rendez-vous, car Cornerstone initialement vendu à 500 $, ne se vendit pas même bradé à 100 $. La division d'Infocom à l'origine de ce programme fut purement et simplement fermée. Bien que le reste de la compagnie continuât à vendre des jeux d'aventures textuelles, l'échec de Cornerstone marqua un tournant définitif dans le parcours de la société. Les pertes s'accumulaient de trimestre en trimestre, et les ventes de jeux ne suffirent plus à renflouer les comptes d'Infocom. C'est en Juin 1986 qu'Activision acheta Infocom, après de longs mois de négociation. L'esprit plus tranquille et libre, Infocom entama l'écriture du quatrième volet de la série des Zork, Beyond Zork. En plus d'une aventure purement textuelle, on tenta d'intégrer des éléments tirés des jeux de rôles. C'est pourquoi le héros de Beyond Zork devait directement être créé par le joueur, qui répartissait des points de compétences dans six domaines distincts. Du niveau donné à chacune des compétences découlait directement la manière dont le joueur pourrait résoudre les énigmes, et par là même influençait le déroulement du scénario. Un effort fut également accompli du côté «graphique», puisqu'en plus du texte pour étaient affichée une petite carte représentant la pièce où le joueur se trouvait. En plus de la description des lieux, les sorties étaient tout




```
                              Hilltop
   is lost in the glare of morning upon the
  You shield your eyes to sweep the shore below,
  illage lies nestled beside a quiet cove.
  ted oak tree shades the inland road.

Hilltop

>ouahhh les grafs, ca en jette grave
[The word "ouahhh" isn't in the vocabulary that you can use.]

>analphabete...
```

Beyond Zork : The Coconut of Quendor - Une période sombre et mystérieuse s'est abattue au Sud des terres de Quendor. Tous les enchanteurs ont disparu, laissant le champ libre à des hordes de monstres battants la campagne. Les rumeurs vont bon train, et le nombre des personnages étranges et suspects dans les tavernes augmente. Vous incarnez un paysan, qui va se trouver peu à peu plongé dans un tourbillon de magie, d'énigmes, de pièges et de monstres. Beyond Zork, c'est 128 lieux différents, 77 objets, et 1569 mots compris.



Zork: Nemesis
Cet épisode de Zork marque l'arrivée du Z-Vision, un moteur graphique révolutionnaire qui permet au joueur de regarder tout autour de lui, à 360 degrés. Le héros va ainsi explorer cinq mondes résolument différents, afin de mettre fin à la malédiction qui a plongé The Forbidden Lands dans l'obscurité. Une fois de plus, une puissance maléfique du nom de Nemesis est à l'origine de tous ces troubles.

Return to Zork - Cette fois, The Great Underground Empire est bel et bien détruit, et toute maléfique magie a définitivement disparu. Toutefois, 700 ans plus tard, le Mal semble de retour et vous devrez sauver les humains de Morphius, le nouveau souverain de l'Empire renaissant. Encore de nombreux objets à ramasser et beaucoup d'énigmes à résoudre.

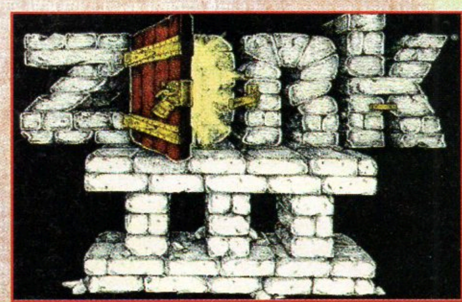
de suite visibles. L'ancêtre des écrans splittés en quelque sorte... Puis, un an plus tard, ce fut au tour de Zork Zero de voir le jour. Il se démarquait encore plus des premiers opus puisque cette fois le soft possédait de vrais graphismes. Le texte prenait bien évidemment toujours une place prépondérante, mais une image s'affichait au-dessus de celui-ci, de même qu'une rose des vents. Zork Zero représentait à la fois une suite et un précurseur dans la dynastie des Zork. La fin des aventures textuelles d'Infocom s'annonçait alors proche, car en juin 1989 Activision ferma officiellement les bureaux de sa succursale.

La fin d'une époque

Infocom devint alors Mediagenic, et l'ensemble de l'équipe fut transférée à Menlo Park, en Californie. C'est en 1990 qu'une compilation réunissant une vingtaine d'aventures textuelles d'Infocom fut commercialisée au prix de 35 $. Elle se vendit si bien qu'une seconde édition regroupant onze autres aventures fut immédiatement commercialisée. Ces compil' portaient le nom évocateur de The Lost Treasures of Infocom I & II. Mais l'aventure de Zork continua, et c'est en 1993 que Return To Zork fit son apparition. Ce jeu d'aventure totalement graphique était techniquement innovant pour l'époque, mais beaucoup de fidèles de la série furent déçus de cet abandon du texte qui semblait comme un trahison faite à la tradition des Zork. Enfin, vint le tour de Zork : Nemesis, en 1996. Laird Malamed, le directeur du projet, adopta une approche différente afin de réconcilier les joueurs férus des premiers volets et ceux qui découvraient la série. Il s'agissait d'une aventure noire et sombre, mais dont le ton était très proche des Zork originaux. Enfin, le petit dernier de la famille, Zork : Grand Inquisitor, sortit à la fin de l'année 1997. Aventure graphique au ton résolument incisif et délirant, cet excellent jeu va vous faire passer de très bons moments devant votre ordinateur. Et qui sait ? peut-être aurez-vous l'envie de replonger dans un passé trop vite oublié et (re)découvrir le charme désuet des premiers Zork ? D'ailleurs, les trois premiers épisodes sont téléchargeables sur le Net, ça serait dommage de s'en priver.

http://www.lysator.liu.se/adventure/Infocom/download.html et http ://www.lysator.liu.se/adventure/Infocom/download.html.





Zork Zero : The Revenge of Megaboz
L'action de Zork Zero se déroule 90 ans après que le grand magicien Megaboz mit fin au règne de Lord Dimwit Flathead the Excessive. Cette fois, l'aventure commence dans la capitale Impériale de Flatheadia, et vous êtes une fois de plus un chasseur de trésors chevronné. Zork Zero comprend 215 pièces, 106 objets et comprend 1624 mots différents.



Bientôt sur vos écrans

Activision n'est pas seulement l'heureux éditeur des Zork, il est également à l'origine de titres prestigieux tels qu'Interstate 76, Spycraft, ou encore Dark Reign. Et comme ce n'est pas le genre de l'équipe de se reposer sur ses lauriers, voici une présentation de ce que ces dynamiques américains nous préparent pour les prochains mois.

Heretic II

Heretic II commence, quelle surprise, là où Heretic se termine. Vous incarnez donc Corvus, un guerrier de grande classe, qui après s'être battu contre le terrible D'sparil rentre chez lui afin de prendre un repos bien mérité. Mais mauvaise surprise, son village natal est mystérieusement désert, et toute vie semble avoir disparue. Enfin, presque toute vie, puisque Corvus va rapidement se faire attaquer par moult bestioles peu communes, comme des rats et des zombis. Après s'être débarrassé de ce comité d'accueil peu chaleureux, notre ami va découvrir la source de toute l'affaire : une épidémie mortelle, d'origine inconnue, s'est abattue sur tout le royaume. Pas de bol, il se trouve que notre héros a également attrapé cette maladie. Le destin du royaume est désormais lié à celui de Corvus, et inversement. Développé par Raven Software, Heretic II sera entièrement réalisé en 3D. Utilisant le moteur de Quake II, des améliorations ont cependant été apportées, comme le nombre de couleurs affichées à l'écran (en 24 bits pour les cartes qui le supporteront) ou le type de vue. Cette dernière n'est donc plus subjective mais permettra la vision à la troisième personne, ce qui vous donnera tout loisir d'observer Corvus sauter, grimper, nager et se battre. Heretic II devrait être incontestablement l'un des jeux qui marquera les sorties de cette fin d'année.

STANDARD : PC CD-ROM **GENRE** : AVENTURE/ACTION
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 98

Fighter Squadron

Ce simulateur de vols va vous plonger dans l'enfer des combats aériens de la seconde guerre mondiale. Programmé par le créateur de A-10 Cuba, référence en la matière de réalisme et de modèle de vols, Fighter Squadron vous placera aux commandes des principaux coucous qui opéraient à cette époque. Sachez qu'on vous laissera choisir votre camp, ce qui signifie que vous piloterez aussi bien des appareils anglais et américains, que des engins allemands. Vous retrouverez ainsi des P-51D, des B17-G, des P-38J, des Ju88A, des FW-190, etc. Chaque appareil sera divisé en vingt à quarante zones de dommages distinctes, ce qui laisse présager le meilleur quant au réalisme du comportement des avions en plein combat. Au total, vous devrez remplir quatre-vingt-dix missions de combat, durant lesquelles vous dirigerez entre un et dix avions. Il sera également possible de sauter dans la cabine de pilotage de chacun d'eux à to[…] moment, et bien évidemment d'en prendre les co[…]mandes si vous le souhaitez. Pour finir, un éditeur [de] missions et d'appareils vous permettra de constru[ire] vos propres avions, afin de les tester dans v[os] propres missions.

STANDARD : PC CD-ROM GENRE : SIMULATIO[N]
SORTIE PRÉVUE : DÉCEMBRE 98



Third World

Vous voici plongé dans une ville un peu spéciale, puisqu'elle recouvre une planète entière. L'ambiance qui règne dans cette dernière est plutôt glauque, car cette cité gigantesque n'a connu que guerres, épidémies et misère. Tout est contrôlé par des gangs sanguinaires, qui se livrent d'âpres combats pour la défense de leur territoire. En tant que chef de l'un de ces gangs, vous devrez recruter votre équipe et aller jouer des coudes pour vous faire une place au soleil. Cinq races différentes existent dans Third World, et vous pourrez donc composer une équipe de choc plutôt hétéroclite. De plus, pour chacun de vos personnages, vous devrez choisir une classe d'arme et diverses compétences de départ. Pour le reste, les quarante missions seront composées de quêtes, de puzzles et de combats. Mais la force brute ne sera pas votre seul atout, car le commerce et la diplomatie seront aussi de la partie. Enfin, huit joueurs pourront s'affronter simultanément en réseau, dans trente cartes spécialement prévues à cet effet.

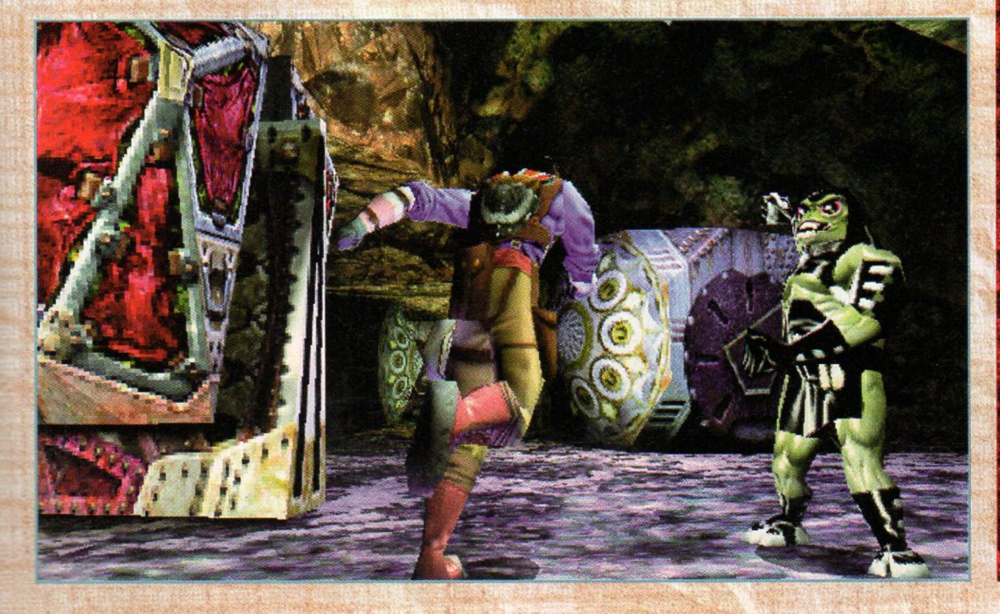
STANDARD PC CD-ROM GENRE RPG/STRATÉGIE TEMPS RÉEL SORTIE PRÉVUE FÉVRIER 99



Beneath

Bien que Beneath ne devrait pas sortir avant le printemps prochain, il est clair que les premières images dont nous disposons laissent déjà penser que ce soft représentera un titre phare. Ici, vous incarnez Jack, fils d'archéologue de son état, qui justement part à la recherche de son père disparu lors d'une expédition dans l'océan Arctique. Accompagné du fidèle assistant de votre père, l'aventure commencera alors que vous vous enfoncerez dans une crevasse menant à un réseau de grottes. C'est alors que vous découvrirez l'existence de différentes races qui se sont développées à l'insu des humains sous l'écorce terrestre. En plus d'avoir à combattre ces affreuses espèces humaines pour sauver le paternel et son équipe, vous devrez résoudre des puzzles, conduire des engins, déplacer des objets, descendre en rappel, bref, mener à bien une véritable aventure. Mais ce qui est le plus prometteur avec Beneath, c'est son ambiance «début du siècle» qui fait irrésistiblement penser à un roman de Jules Vernes ou de HG Wells. Il y a pire, comme référence...

STANDARD : PC CD-ROM GENRE : AVENTURE/ACTION SORTIE PRÉVUE : AVRIL 99



Asteroids



Et non, vous ne rêvez pas, c'est l'Asteroids de votre enfance qui revient parmi nous, mais dans un tout nouvel emballage. Bien qu'agrémenté de nombreuses scènes cinématiques, d'une «histoire», avec trois vaisseaux différents, de quinze ennemis, de trois gros boss, d'un mode multi-joueurs, et surtout de nouveaux graphismes en 3D, le principe de jeu reste le même : de l'action pure et dure, où seuls des nerfs d'acier et des réflexes hors du commun vous permettront de survivre.

STANDARD : PC CD-ROM GENRE : SHOOT'EM UP SORTIE PREVUE : DECEMBRE 98



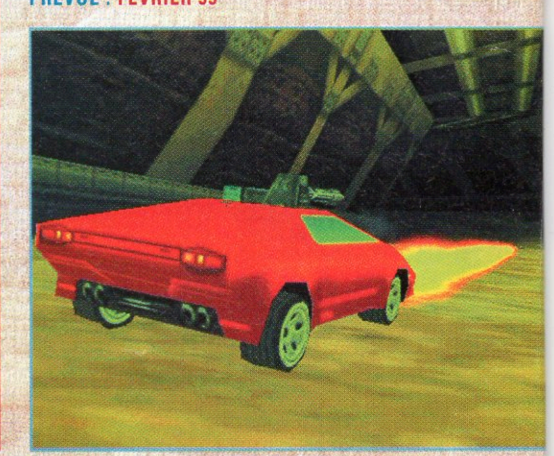
Interstate '82

Alors qu'Interstate '76 se déroulait dans une ambiance graphique et sonore résolument disco et funky, cette suite fera cette fois la part belle à la New Wave. Mélange subtil



entre un Mad Max et un Miami Vice, Interstate '82 vous permettra de remplir une trentaine de missions à bord de votre véhicule entièrement customisable (à choisir parmi de très nombreux) : armement, suspensions, moteur, pneus, autant d'accessoires qu'il faudra remplacer, réparer et bien sûr payer. Mais la grande force de ce jeu sera sans aucun doute son mode réseau, qui avait déjà aidé au large succès de son prédécesseur.

STANDARD : PC CD-ROM GENRE : ACTION SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 99

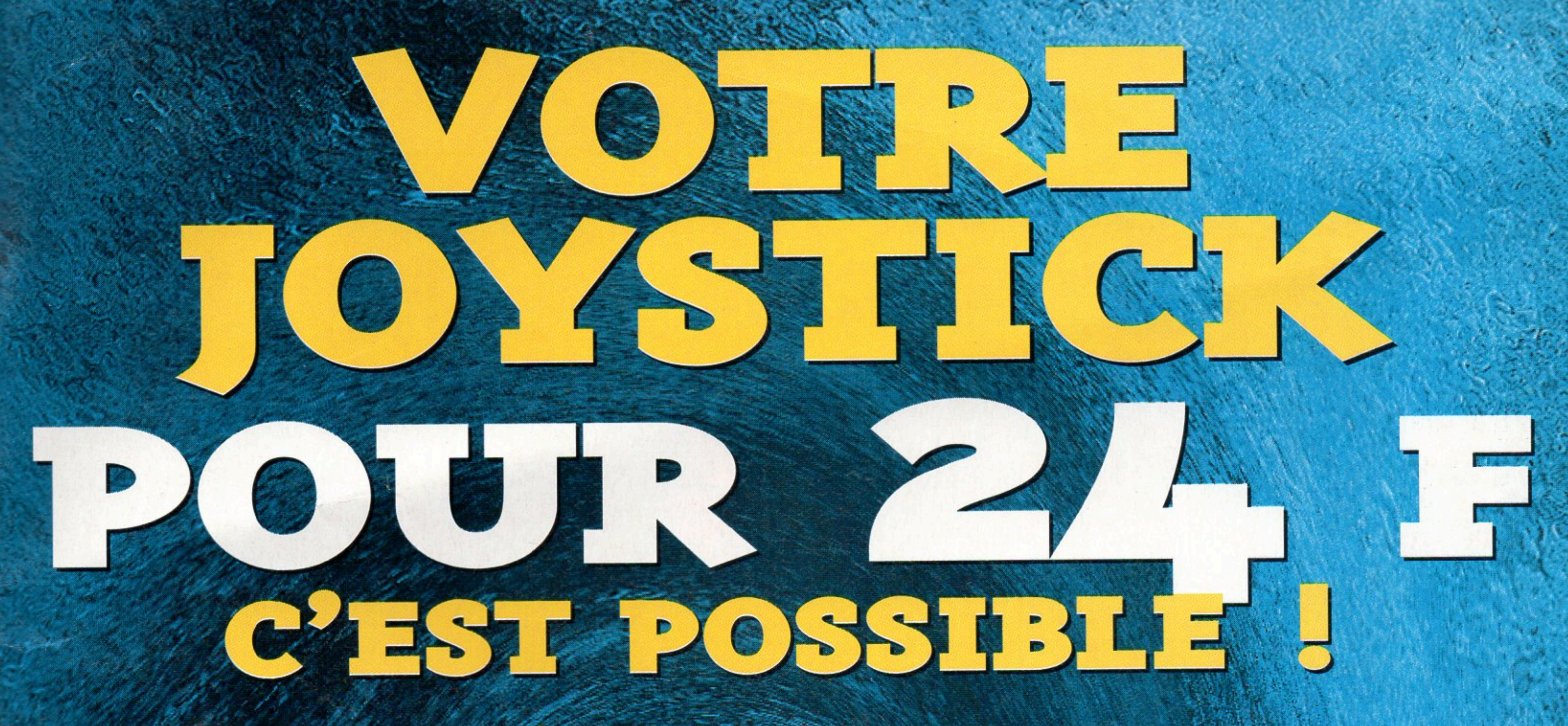


ivilization : Call to Power

Qui ne connaît pas Civilization, cet excellent jeu de stratégie qui a connu un succès planétaire ? Call to Power est le troisième épisode de la série, et à ce titre, il apportera son
nouveautés. Le graphisme tout d'abord, a
ement été refait, puisque les unités seront en
par conséquent animées. Pour ce qui est du
proprement parlé, la période couverte est ici
ot mille ans (de 4000 avant JC à 3000 après JC).
est encore plus fidèle à l'Histoire des civilisa-
Vous découvrirez de nouvelles unités (terro-
biologique, propagande religieuse, etc.), des
etits inédits, ainsi que de nouveaux gouverne-
. Bref, on devrait retrouver le principe de jeu
ait le succès de Civilization, mais avec un envi-
ment et des options remis au goût du jour.

**DARD : PC CD-ROM GENRE : GESTION/STRA-
SORTIE PRÉVUE : FÉVRIER 99**




VOTRE
JOYSTICK
POUR 24 F
C'EST POSSIBLE !

ZORK
Grand Inquisitor

Un jeu d'aventure au graphisme superbe et au scénario délirant !

Zork : Grand Inquisitor est le huitième volet de la série des Zork, dont le premier épisode a vu le jour en 1980. Mais alors que son ancêtre était uniquement textuel, ce jeu d'aventure moderne possède un graphisme hors du commun et une interface très intuitive. Un simple clic suffira pour effectuer toutes les actions et elles se présenteront en nombre. Mais en plus de ramasser des objets farfelus pour avancer dans la quête, il faudra également utiliser régulièrement des sorts magiques. Car l'univers de Zork ressemble à rien de connu, et mélange habilement la plus haute technologie avec le pouvoir des enchanteurs. De plus, un système de vision à 360° permettant de regarder tout autour de soi augmente encore la sensation d'immersion. En fait, Zork : Grand Inquisitor s'avère tout simplement l'un des meilleurs jeux d'aventure disponibles pour votre PC. Une valeur sûre.

CONFIGURATION SYSTÈME REQUIS

Processeur Pentium® 90 MHz et ordinateur entièrement compatible IBM
Système d'exploitation Microsoft Windows 95
16 Mo de RAM
Lecteur de CD-ROM quadruple vitesse (taux de transfert continu de 600K/seconde)
50 Mo d'espace disponible sur un disque dur non compressé
Carte graphique haute couleur VLB 16 bits 640 x 480 ou PCI avec 1 Mo de RAM
Carte sonore 100 % compatible Sound Blaster 16
Souris et gestionnaire 100 % compatible Microsoft
Modem 28,8 Kbps pour jouer à plusieurs
Ordinateur entièrement compatible Windows 95
(et tous les gestionnaires 32 bits compatibles pour le lecteur de CD-ROM, la carte graphique, la carte son et les périphériques d'entrée)

